PENGEMBANGAN PERMAINAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATEMATIKA MATERI NILAI MATA UANG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI KELAS II

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Pengajuan Skripsi

Disusun Oleh:

AHMAD TAUFIQ ILYAS

NIM: 16480007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2021

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Taufiq Ilyas
NIM : 164800076
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diiajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 06 Mei 2021
Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL
72BD9AJX197639698

Ahmad Taufiq Ilyas
NIM 16480007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Ahmad Taufiq Ilyas
NIM : 164800076
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Game Edukasi Berbasis Android Pada Matematika Materi Nilai Mata Uang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas Dua MI Sanannul Ula Daraman

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut diatas dapat segera diajukan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta, 06 Mei 2021
Pembimbing

Dr. Hj. Maemonah, Mag.
NIP 19730309 200212 2 006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1242/Un.02/DT/PP.00.9/05/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN PERMAINAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATEMATIKA MATERI NILAI MATA UANG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI KELAS DUA MI SANANUL ULA DARAMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AHMAD TAUFIQ ILYAS
Nomor Induk Mahasiswa : 16480007
Telah diujikan pada : Rabu, 19 Mei 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 60b4cf110f5dd

Penguji I

Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 60b4cccafabdf

Penguji II

Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 60b4df9276f90

Yogyakarta, 19 Mei 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 60b4b46c4da7

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

TERUSLAH HIDUP WALAUPUN TAK BERGUNA

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan setulus hati skripsi ini peneliti

persembahkan kepada

almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ahmad Taufiq Ilyas, "Pengembangan Permainan Game Edukasi Berbasis Android Pada Matematika Materi Nilai Mata Uang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas Dua MI Sanannul Ula Daraman". *Skripsi.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari pada setiap satuan pendidikan dan juga dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi dalam pelaksanaan atau penerapannya dalam pembelajaran mengalami berbagai macam masalah, masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengajar adalah kurangnya motivasi belajar sehingga peserta didik malas belajar Matematika, peserta didik tidak tertarik belajar Matematika karena pelajaran yang tidak menyenangkan dalam proses pembelajaran dikelas.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman kita dituntut untuk bisa mengikutinya. Tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Apalagi dimasa pandemi seperti ini yang banyak kegiatan bersifat online. Salah satunya ialah dalam proses pembelajaaran dimana banyak pembelajaran dengan sistem daring. Pembelajaran sistem ini dinilai masih kurang efektif karena masih banyak peserta didik dan orang tua yang belum paham betul akan sistem pembelajaran ini. Ditambah lagi banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak-anak dengan tujuan untuk belajar tetapi malah disalah gunakan untuk bermain game. Karena pada masa sekarang ini game menjadi komoditas yang sangat digemari khususnya anak-anak. Hal ini mengakibatkan banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Para peserta didik lebih tertarik untuk bermain game digadget mereka. Maka dari itu peniliti ingin membuat permainan yang bersifat edukasi yang bisa dimainkan pada gadget.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development.* prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti disini hanya sampai pada tahap level 1 yaitu melakukan penelitian untuk membuat rancangan produk tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat dan menguji produk tersebut serta menggunakan 6 langkah model Borg and Gall. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, pengamat media dan peserta didik.

Media game edukasi berbasis android mendapat skor rata-rata 37 termasuk kategori sangat baik dari ahli materi dan dengan perbaikan. Sedangkan hasil dari 2 ahli media mendapat skor rata-rata 31,5 dan menunjukkan kategori baik. Hasil dari penelitian ini adalah media layak dengan perbaikan yang disarankan oleh ahli materi, ahli media, serta media 100% mendapat respon positif oleh pengamat media dan 92,5% respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan Edukasi, *Game android*, Matematika

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan taufiq, hidayah, serta tahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat beserta salam selalu tercurah kepada Nabi yang agung Muhammad SAW dan keluarga beliau serta pengikut beliau sampai hari kiamat kelak.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penelitian ini tentunya banyak kesulitan dan hambatan telah peneliti hadapi demi tersusunnya skripsi ini. Selain kesulitan dan hambatan yang peneliti lewati, peneliti mendapat banyak pembelajaran dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa moril dan materil. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah berbaik hati memberikan bantuan dan motivasi serta bimbingan kepada peneliti. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya yang telah membantu dalam menjalani studi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ibu Dr. Hj. Maemonah Mag., dan Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si selaku ketua dan sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah memberikan masukan dan nasehat selama menjalani masa studi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi kepada dan arahan kepada peneliti dalam masa studi.
4. Ibu Dr. Hj. Maemonah Mag. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran, arahan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku validator ahli materi yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam menyempurnakan instrumen dan materi pada media. Ibu Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si dan Ibu Inggit Dyaning Wijayanti M.Pd.Si selaku validator ahli media yang telah membimbing dan memberikan masukan dan motivasi dalam menyempurnakan media pembelajaran.
6. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Basyaruddin Latif dan Ibu Winarti dan saudara-saudara Peneliti yang telah memberikan kasih sayang, cinta, semangat serta doa yang tiada henti sampai peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan selama penyusunan skripsi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapat pahala yang berlipat dari Allah SWT. Semoga skripsi inu dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu peneliti mengharapkan masukan yang membangun. Semoga Allah SWT memerikan taufiq, hidayat dan merahmati apa yang kita kerjakan.

Yogyakarta, 17 Juni 2021
Peneliti

Ahmad Taufiq Ilyas
NIM 16480007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ii

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR iii

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR..... xv

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang 1
B. Rumusan masalah..... 5
C. Tujuan dan kegunaan penelitian 5
D. Spesifikasi produk yang dikembangkan 7
E. Asumsi dan batasan pengembangan 8
F. Definisi istilah 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

A. Landasan teori 10
B. Kajian peneliti yang relevan 16
C. Kerangka pikir 19
D. Hipotesis (Produk yang dihasilkan) 20

BAB III METODE PENELITIAN 22

A. Jenis penelitian 22
B. Prosedur pengembangan 26
C. Validasi & uji coba produk 30

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN 40

A. Hasil Penelitian 40
B. Pembahasan 66

BAB V PENUTUP 66

A. Kesimpulan 83
B. Keterbatasan peneliti 83
C. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 85

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument penilaian 33

Tabel 3.2 Penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif sesuai aturan pemberian skor 36

Tabel 3.3 Kriteria penilaian ideal 37

Tabel 3.4 penilaian dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif sesuai aturan pemberian skor 38

Tabel 3.5 Mengubah nilai kuantitatif menjadi kualitatif 39

Tabel 4.1 hasil penilaian ahli materi..... 47

Tabel 4.2 krteria penilaian kelengkapan materi..... 47

Tabel 4.3 hasil penilaian ahli media 50

Tabel 4.4 kriteria penilaian kelengkapan materi 51

Tabel 4.5 hasil penilaian pengamat media media..... 52

Tabel 4.6 hasil penilaian penggunaan media peserta didik . 57

Tabel 4.7 hasil keseluruhan penilaian para ahli, pengamat, peserta didik..... 58

Tabel 4.8 Saran perbaikan menurut ahli materi..... 58

Tabel 4.9 Saran perbaikan menurut ahli media 1 59

Tabel 4.10 Saran perbaikan menurut ahli media 2 60

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Daftar Gambar

Gambar 1 41

Gambar 2 42

Gambar 3 42

Gambar 4 43

Gambar 5 44

Gambar 6 46

Gambar 7 49

Gambar 8 50

Gambar 9 52

Gambar 10 54

Gambar 11 55

Gambar 12 56

Gambar 13 60

Gambar 14 69

Gambar 15 70

Gambar 16 71

Gambar 17 72

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Gambar 18 73

Gambar 19 74

Gambar 20 75

Gambar 21 76

Gambar 22 77

Gambar 23 78

Gambar 24 79

Gambar 25 80

Gambar 26 81

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Daftar Lampiran

Lampiran I Bukti Seminar Proposal 88

Lampiran II Surat Keterangan Validator Ahli Media, Materi, Pengamat 89

Lampiran III Kartu Bimbingan Skripsi 94

Lampiran IV Sertifikat ICT 95

Lampiran V Sertifikat PKTQ 96

Lampiran VI Sertifikat KMD Pramuka UIN Sunan Kalijaga..... 97

Lampiran VII Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi 98

Lampiran VIII Daftar Riwayat Hidup 99

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi diri untuk terciptanya kehidupan yang lebih berkualitas dan kreatifitas. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1] Pemerintah mengharapkan adanya perubahan yang positif dalam meningkatkan pendidikan Indonesia. Salah satunya tuntutan pemerintah yang harus diterapkan dalam pembelajaran adalah mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa SD.

Berdasarkan tuntutan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia salah satunya pembelajaran matematika , maka perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang inovatif bertujuan untuk merangsang minat, keaktifan, kreatifitas dan peningkatan

[1] Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013

hasil kemampuan berpikir peserta didik (Rizki, 2018 : 88).[2] Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dipelajari dari jenjang SD, SMP, SMA sampai jenjang perguruan tinggi. Selain itu matematika sangat membantu dan di butuhkan pada bidang studi atau ilmu-ilmu yang lain. Pelajaran matematika di sekolah merupakan pelajaran dengan sarana berfikir yang jelas, kritis, kreatif, sistematis dan logis. Karakteristik matematika yang abstrak dan sistematis menjadi salah satu alasan sulitnya siswa mempelajari matematika. Meskipun demikian kenyataannya yang terjadi di sekolah menunjukan bahwa siswa yang tidak menyukai matematika karena di anggap sebagai bidang studi yang paling sulit di antara bidung studi yang lainnya.[3]

Pembelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran MI/SD memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan hidup siswa. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 meliputi hal berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luas, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; 2) Menggunakan pemahaman pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[2] Baiq Olatul Aini, "Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD". Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM). Vol. 3, No. 1, April 2019, Hal. 74

[3] Qadhli Jafar Adrian," GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK SD KELAS 1 DAN 2 BERBASIS ANDROID". Jurnal TEKNOINFO, Vol. 13, No. 1, 2019. Hal 51

masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Lidinillah, 2008).[4]

Berdasarkan tujuan diatas, pemahaman konsep dan komunikasi matematis merupakan kompetensi yang harus dikembangkan dalam diri peserta didik agar mereka siap menghadapi permasalahan hidup di masa mendatang. Selain itu, kompetensi afektif, seperti semangat belajar, kemandirian dan ketekunan juga merupakan modal penting bagi siswa dalam mengembangkan potensinya secara maksimal. Syaiful Bahri Djamarah dalam kutipan Batubara mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar siswa di SD/MI adalah kehadiran media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa yang sedang dalam fase operasinal konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa verbal. Kerumitan bahan yang akan disampaikan pada anak didik juga dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami materi pelajaran (Batubara, 2015).[5]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[4] Permendiknas No. 22 tahun 2006
[5] Hamdan Husein Batubara," Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI". Jurnal Muallimuna, VOL. 3, NO. 1, OKTOBER, 2017. Hal 15

Perkembangan teknologi smartphone dan juga masalah dengan bagaimana agar anak-anak dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan tidak menganggapnya sulit maka penulis berinisiatif untuk membuat game yang mendidik anak-anak. Dalam dunia pendidikan perkembangan terus melaju dengan cepat dengan adanya dukungan dari teknologi smartphone yang khususnya smartphone yang bersistem operasi android sudah banyak aplikasi yang mendukung konsep bermain sambil belajar yang sering dikenal dengan istilah edukasi game (Edu Game). Pembelajaran matematika untuk khususnya anak-anak sangat penting untuk dipelajari dari sejak mengenal bangku sekolah dasar akan tetapi kendala yang sering ditemui adalah banyaknya anak-anak yang menganggap belajar matematika itu sulit dan juga membosankan sehingga tidak sedikit anak yang sampai kelas tiga SD yang belum bisa menghitung sampai ke tingkat perkalian dan pembagian.[6]

Permainan game edukasi yang ada saat ini belum banyak yang menggunakan materi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang ada. Bahkan untuk permainan game yang bersifat edukasi masih jarang ditemukan, tak terkecuali permainan game edukasi pada pembelajaran matematika. Jarangnya media pada mata pelajaran matematika dengan materi yang sesuai dengan kurikulum yang ada sangat mempengaruhi motivasi belajar bagi para peserta didik. Minat belajar para peserta didik dengan model pembelajaran pada umumnya dinilai masih kurang. Ditambah lagi

[6] Gregori Benedic Guit, "GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID". *Skripsi*. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Politeknik Negeri ManadoJurusan Teknik Elektro, 2015.

dengan masa pandemi seperti saat ini yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka dan cenderung via online. Materi yang ada pada media pembelajaran game edukasi yang peniliti kembangkan ialah materi tentang mata uang. Perlunya pengenalan mata uang sejak dini dikarenakan uang merupakan salah satu alat transaksi yang digunakan setiap hari. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan model pembelajaran game berbasis android dengan materi yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang ada saat ini salah satunya ialah materi tentang mata uang pada pelajaran matematika sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran dikelas. Media pembelajaran ini dinilai sangat tepat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya di kelas dua SD/MI.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media game berbasis android pada materi uang di kelas II SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media game berbasis android pada materi uang di kelas II SD/MI?

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mempunyai tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Mengetahui bagaimana pengembangan media game berbasis android pada materi uang di kelas II SD/MI.
b. Mengetahui bagaimana kelayakan media game berbasis android pada materi uang di kelas II SD/MI.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

a. Kegunaan Teoritis
   1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media penelitian selanjutnya.
   2) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Matematika.
b. Kegunaan Praktis
   1) Bagi Universitas

      Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga pada umumnya dan bagi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya
   2) Bagi Guru

      Hasil penelitiam ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

yang disampaikan dalam pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran.

3) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat membuat peneliti mengembangkan cara untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dipelajari di UIN Sunan Kalijaga dan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah game atau permainan berbasis android. Spesifikasi produk yang diikembangkan dalam penelitian Media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Game berukuran 50,84Mb
2. Media game memuat: teks (soal latihan dan jawaban) dan gambar (gambar uang kertas, uang logam, buku, pensil dan penghapus)
3. Media game memiliki 48 tingkatan level, dimana setiap kenaikan level diikuti dengan kenaikan tingkat kesukaran soal.
4. Dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika dengan materi mata uang.
5. Untuk menginstal aplikasi ini minimal versi android yang digunakan ialah Android Jelly Bean.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

6. Aplikasi dibuat melalui website : https://www.quickninjaapps.com

E. ASUMSI DAN BATASAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan sebelumnya, asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran berbasis android, antara lain:

1. Media pembelajaran bisa meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.
2. Media pembelajaran bisa menarik perhatian peserta didik dalam belajar matematika.
3. Media pembelajaran bisa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Adapun dalam penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan berbataskan:

1. Media pembelajaran berbatas pada materi tentang mata uang dimana didalamnya terdapat menulis, menjumlahkan dan mengurutkan uang yang diambil dari buku-buku matematika untuk kelas II SD/MI.
2. Produk media pembelajaran berbentuk tampilan gambar dan kata-kata yang berisi nilai mata uang.
3. Kegunaan produk pembelajaran diuji cobakan oleh pengamat kepada peserta didik kelas II SD/MI.

F. DEFINISI ISTILAH

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Permainan game berbasis android adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi atau game yang dapat dimainkan di gadget android. Permainan game berbasis android ini memiliki 48 tingkatan level yang berbeda. Di dalam permaian ini akan ditemukan berbagai macam mata uang dan benda-benda lainnya seperti buku, pensil, dan penghapus. Adapun tujuam dari permainan ini adalah untuk meingkatkan minat belajar bagi peserta didik supaya tidak bosan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, kesimpulan dari produk pengembangan media game edukasi berbasis android dalam pembelajarann Matematika untuk kelas II adalah sebagai berikut:

1. Prosedur yang dilakukan oleh peneliti disini hanya sampai pada tahap level 1 yaitu melakukan penelitian untuk membuat rancangan produk tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat dan menguji produk tersebut
2. Media game edukasi berbasis android mendapat skor rata-rata 37 termasuk kategori sangat baik dari ahli materi dan dengan perbaikan. Sedangkan hasil dari 2 ahli media mendapat skor rata-rata 31,5 dan menunjukkan kategori baik.
3. Media game edukasi berbasis android mendapat respon positif dari pengamat media dan 20 orang peserta didik.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini berbatas pada metode pengambangan yang hanya pada tahap uji coba skala kecil karena adanya wabah COVID-19 sehingga membuat peneliti terhalang untuk melanjutkan ke tahap uji coba skala besar.

C. Saran

Desain media game edukasi berbasis android in diharapkan mampu digunakan dalam pembelajaran Matematika baik di sekolah ataupun dirumah. Serta dapat dilakukan perbaikan yang terus menerus dan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

dilanjutkan ke tahap yang lebih tinggi lagi. Berdasarkan saran oleh ahli materi yaitu Ibu Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. alangkah lebih baiknya nanti media dipraktikkan di seluruh lembaga pendidikan khususnya MI dan dimasukan ke dalam google Playstore agar lebih mudah untuk mengakses media ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013

Baiq Olatul Aini, Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal* Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM). Vol. 3, No. 1, April 2019

Qadhli Jafar Adrian, Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal* TEKNOINFO, Vol. 13, No. 1, 2019.

Permendiknas No. 22 tahun 2006

Hamdan Husein Batubara, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. Jurnal Muallimuna, Vol. 3, No. 1, Oktober, 2017.

Gregori Benedic Guit, Game Edukasi Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Skripsi*. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Politeknik Negeri Manado Jurusan Teknik Elektro, 2015.

Dian Wahyu Putra, Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal* Informatika Merdeka Pasuruan Vol.1, No.1 Maret 2016.

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal*. Politeknik Caltex Riau. Vol 1.2013.

Satyaputra dan Aritonang, Beginning Android Programming with ADT Budle. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2014

Arif Akbarul Huda, Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri. Yogyakarta: Andi. 2013

https://www.liputan6.com/tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie. Diunduh tanggal 2/12/2020. Pukul : 21:47

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Zuliana dan Irwan Padli, Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal*. IAIN Sumatera Utara Medan, 2013

Nur Rahmah, Hakekat Pendidikan Matematika. *Jurnal* al-Khwarizmi, Volume 2, Oktober 2013

Eflin Puput Putriana, Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Dengan Model Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV A SD Negeri Wonosari 03, *Skripsi*, Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019.

Nur Chandra Yulia, Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Nilai Mata Uang Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Laci Uang Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas V, *Skripsi*, Jakarta: Pendidika Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016

Najmul Laila, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas III MI Tukangan Kec.Ampel Kab.Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017, *Skripsi*, Salatiga: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2016

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikann Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2018

Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, Bandun: PT Remaja Rosdakarya, 2011

Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, Bandung: Alfabeta, 2015

Sri Utari Widiyawati, Pengembangan Ensiklopedia Materi Geometri Berbasis Etnomatika Jawa untuk MI/SD, *Skripsi*,Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019

Dian Wahyu Putra, " GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI". *Jurnal.* Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol.1, No.1 Maret 2016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Amni Fauziah, Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tanggerang. Jurnal JPSD Vol. 4 No. 1 Tahun 2017

Siti Nurhasana, Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 1 No. 1, Agustus 2016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran VIII Daftar Riwayat Hidup

Nama	: Ahmad Taufiq Ilyas
Tempat Tanggal Lahir	: Sleman, 24 Oktober 1997
No Hp	: 0895601220202
E-mail	: taufikilyas24@gmail.com

Pendidikan Formal

TK Ngestirini	: 2002-2003
SDN Margorejo	: 2004-2010
SMPN 1 Sleman	: 2010- 2013
MAN 1 Yogyakarta	: 2013-2016
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga	: 2016-2021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA